

Marie-Hélène Adam and Katrin Schneider-Özbek (dir.)

Technik und Gender Technikzukunft als geschlechtlich codierte Ordnungen in Literatur und Film

KIT Scientific Publishing

Das Adeptus Sororitas

Die Heilige Jungfrau in der dystopischen Welt von ‚Warhammer 40.000‘

André Reichart

Publisher: KIT Scientific Publishing

Place of publication: KIT Scientific Publishing

Year of publication: 2016

Published on OpenEdition Books: 13 septembre 2019

Serie: KIT Scientific Publishing

Electronic ISBN: 9791036538261



<http://books.openedition.org>

Electronic reference

REICHART, André. *Das Adeptus Sororitas: Die Heilige Jungfrau in der dystopischen Welt von ‚Warhammer 40.000‘* In: *Technik und Gender: Technikzukunft als geschlechtlich codierte Ordnungen in Literatur und Film* [Online]. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, 2016 (Erstellungsdatum: 12 janvier 2021). Online verfügbar: <<http://books.openedition.org/ksp/4779>>. ISBN: 9791036538261.

Das Adeptus Sororitas.

Die Heilige Jungfrau in der dystopischen Welt von ‚Warhammer 40.000‘

André Reichart, Technische Universität Braunschweig

Es herrscht Krieg in der dystopischen Welt von ‚Warhammer 40.000‘ und das schon seit über Tausenden von Jahren. Verbittert kämpfen verschiedene Völker um Ressourcen, Planetensysteme oder schlicht um alle übrigen zu vernichten. Ihre Gesellschaften sind streng hierarchisch aufgebaut, militaristisch ausgerichtet und individuenfeindlich. Sie werden strukturiert durch Ehre, Treue, Hass und nicht selten fanatischen Glauben. Vor allem die Menschen organisieren sich nach dem Vorbild des römischen Imperiums und zeitgleich in diversen, hochgradig militarisierten Gewalten, wie der imperialen Armee, den Space Marines und der Echlesiarchie. Allen gemein ist die Verehrung des gottgleichen Imperators, der auf dem Planeten Erde in einem goldenen Thron eingeschweißt, durch unzählige Apparaturen seit Jahrtausenden am Leben gehalten, nur mit seinem Willen die Menschheit führen und beschützen soll. Gerade die Echlesiarchie, eine Macht nach dem Vorbild der spätmittelalterlichen Kirche, wacht mit eiserner Faust, Intrige und Inquisition über die Bewahrung des rechten Glaubens.

Während die Space Marines, die Elitekrieger des Imperiums, ausschließlich männlich sind, wird die Eliteeinheit der Kirche, das Adeptus Sororitas, vollständig aus Frauen rekrutiert. Die Sisters of Battle, wie sie auch bezeichnet werden, bekämpfen die Häresie, wo sie sie finden, und rotten sie aus – zur Not in den eigenen Reihen.

Ein eigener Kosmos – Games Workshop und die ‚Warhammer 40k‘-Subkultur

Dieses martialische Sujet war ursprünglich der erzählerische Hintergrund eines komplexen Brettspieles aus den 80er Jahren, das von Games Workshop entwickelt wurde. Ähnlich einer komplizierten Version des Spieles ‚Risiko‘ treten zwei oder mehr Spieler mit Miniaturarmeen und Würfeln gegeneinander an

und versuchen sich gegenseitig zu besiegen. Die Ästhetik des Spiels ist stark beeinflusst von der gerade sich formierenden Cyber- und Steampunk- sowie Gothic-Subkultur und beinhaltet viele Facetten der seiner Zeit populären dystopischen Themen und Konzepte, von radikaler Body-Modification durch biotechnologische Implantate bis hin zur Verwendung von Magie. Die Ästhetik ist unter anderem in den detaillierten Spielfiguren repräsentiert, deren Bemalung und Veränderung einen umfangreichen Aspekt des Hobbys darstellt. Games Workshop bindet sie und ihre anderen Produkte in eine Vermarktungsstrategie ein, die vor der Etablierung des ‚World Wide Web‘ eines der Hauptprobleme des enorm kostspieligen Hobbys erkannte, nämlich die Organisation und Kommunikation von Gleichgesinnten untereinander, damit Spielpartien überhaupt zu Stande kommen. Deshalb wurden die einzelnen Filialen auch als Versammlungsraum konzipiert, in dem die Spieler nicht nur Probespielen konnten, sondern zudem sich verabreden und mit ihren eigenen Armeen vor Ort spielen durften.¹ Diese Strategie hat sich als derart erfolgreich erwiesen, dass Games Workshop mit seinen angebundenen Tochterunternehmen Citadel und Black Library praktisch Monopolstellung in dieser Nischensparte des Brettspiels erlangt hat.² Gleichzeitig führte das Vorgehen aber auch zu einer Gruppenbildung unter den Brettspielinteressierten. Die daraus resultierende Gemeinschaft wird von der Marktforschung als ‚Brand Community‘ bezeichnet, wobei das Phänomen ‚Warhammer‘ als wichtiges Beispiel gilt.³ Die ‚Brand Community‘ zeichnet sich durch besondere Merkmale aus, die Cove, Pace und Park wie folgt definieren: „[...] a group of people who share their interest in a specific brand and create a parallel social universe ripe with its own values, rituals, vocabulary and hierarchy.“⁴

Das Universum von ‚Warhammer‘ ist fast ausschließlich männlich dominiert. Die Figuren stellen männliche oder männlich attributierte Wesen dar, die als Hauptstreitmacht gegeneinander kämpfen. Die große Ausnahme bildet das Adeptus Sororitas, welches in Verkehrung des Prinzips fast ausschließlich aus martialisch inszenierten Frauen besteht. Diese Armee als Arm der Ecchlesiari-

¹ Dieses Franchise-Konzept wird weiterhin von Seiten Games Workshop als zentral für ihre Firmenpolitik dargestellt. <http://investor.games-workshop.com/our-business-model/> [04.09.2012].

² Der Finanzbericht für das Jahr 2012 weist einen Umsatz von 131 Millionen Britischen Pfund aus und eine Umsatzsteigerung von 6.5 %. – Vgl. *Games Workshop Group PLC. Annual report 2012*. <http://investor.games-workshop.com/wp-content/uploads/2012/07/Final-group-accounts-3-June-2012.pdf> S.9. [04.09.2012].

³ Vgl. Cova, Bernhard / Pace, Stefano / Park, David J.: *Global brand communities across borders: the Warhammer case*. In: *International Marketing Review* Volume 24 (2007), Issue 3, S. 313-329.

⁴ Ebd. S. 314.

chie ist eigenständig spielbar und kann damit gegen alle anderen, auch menschlichen Armeen antreten. Unter den Spielern aber ist die Armee nicht besonders beliebt, da sie auf Grund bestimmter spielsystematischer Konzeptionen zu große Nachteile gegenüber anderen Armeen hat. Games Workshop hat im August 2011 darauf reagiert und ein neues Regelwerk für diese Armee erstellt.⁵ Inzwischen ist die Produktpalette expandiert, so dass es neben dem Brettspiel unter anderem diverse Computerspiele⁶ und Romane gibt. Im Tochter-Verlag Black Library sind bis heute über fünfzig Romane und Erzählungen zu dem Hintergrund des Brettspiels erschienen.

Die Fixierung auf den Mann als kriegstreibendes, heroisches Prinzip dominiert auch die Romanlandschaft, die ebenfalls fast ausschließlich männliche Protagonisten aufweist. Bis 2006 existierte zudem kein einziger Roman, der das Adeptus Sororitas in den Mittelpunkt stellt, dann folgen aber gleich zwei von James Swallow, *Faith and Fire* (2006) und *Hammer and Anvill* (2011) sowie das Hörspiel *Red and Black* (2011) vom selben Autor.⁷

High Gothic – die eigene Sprache des Kosmos

In den letzten 20 Jahren hat so die Hintergrundgeschichte zu dem Brettspiel *Warhammer 40.000* viele Umsetzungen in verschiedenen Medien erfahren. Jede Umsetzung erweitert und ergänzt medienspezifisch die Geschichte und daraus entwickelt sich ein komplexes Universum, das den diskursiven Kontext für die von mir untersuchte Erzählung bildet.

⁵ Das Regelwerk für den deutschsprachigen Raum, genannt *Codex Sororitas*, erschien vorerst in zwei aufeinander folgenden Nummern des Magazins *White Dwarf* (188, 189; August 2011), das sowohl Ankündigungen, Berichte, Werbung und Regelerweiterungen für den Tabetop-Spielbereich enthält.

⁶ Derzeitig existieren folgende Umsetzungen: *Space Crusade* (Gremlin Graphics Software, 1992), *Space Hulk* (EA, 1993) und *Space Hulk 2 – Vengeance of the Blood Angels* (EA, 1996), *Final Liberation* (SSI, 1997), *Chaos Gate* (SSI, 1998), *Rites Of War* (SSI, 1999), *Fire Warrior* (Kuju/THQ/GWI, 2003), *Dawn of War* (THQ/GWI, 2004), *Glory in Death* (THQ Mobil, 2006), *Squad Command* (THQ, 2007), *Dawn of War 2* (THQ, 2009), *Kill Team* (THQ, 2011), *Space Marine* (THQ, 2011). – Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Warhammer_40,000#Computerspiele [04.09.2012].

⁷ Das plötzlich angestiegene Interesse kann durchaus aus einer marktstrategischen Motivation heraus resultieren. Im März 2008 veröffentlicht THQ zur damalig aktuellen Computerspielumsetzung des Brettspiels mit dem Titel *Dawn of War* das Add-On *Soulstorm*, indem das Adeptus Sororitas als spielbare Einheit hinzu kommt. – Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Dawn_of_War#Dawn_of_War:_Soulstorm [04.09.2012]; http://en.wikipedia.org/wiki/Warhammer_40,000:_Dawn_of_War:_Soulstorm [04.09.2012].

Die diegetische Welt konstituiert sich in wesentlichen Punkten über eine intermediale Verweisstruktur zu anderen Zeichensystemen.⁸ Es finden sich im Text Signifikanten, denen eine andere Semantik oder auch kein Signifikat im Alltagssprachlichen Gebrauch zugeordnet ist. Zum Beispiel gibt es in der Erzählung *Hammer and Anvil* einen Panzer, der als ‚Immolator‘ (wörtlich: Opferer) bezeichnet wird. Es handelt sich um ein fiktives Fahrzeug, dass nicht dieser Text generiert, sondern das bereits auf einen bestehenden Entwurf rekurriert, der aber nicht im Zeichensystem des Romans festgelegt wurde, sondern seinen Ursprung als Modell im Brettspiel hat. Der Repräsentant bezieht sich somit ursprünglich auf eine Spielminiatur mit dem ihm angeschlossenen Regelwerk.

Zur Miniatur existieren verschiedene Illustrationen, die wiederum eine bestimmte Form des Bilderkodes reproduzieren und Elemente hinzufügen, die dem ursprünglichen Modell nicht gegeben waren. Dieser Panzer kann nun innerhalb der Literatur nicht frei kodiert werden, sondern es existiert eine bestimmte Folie, die limitierte Möglichkeiten vorgibt. Der vollständig fiktionale Begriff unterliegt also bereits semantischen Beschränkungen und Determinationen, die eine prototypische Vorgabe leisten, in etwa vergleichbar mit dem Begriff ‚Einhorn‘. Im Unterschied zum Begriff ‚Einhorn‘ ist ‚Immolator‘ jedoch nicht Teil einer kollektiven Metaphorik, sondern fungiert zugleich als Erkennungszeichen einer bestimmten Interessensgemeinschaft, die das Wissen um diesen Begriff teilt.

Wie bindend diese Vorgaben, bzw. die Übereinstimmung der textuellen Umsetzung mit diesen auf Rezeptionsseite aufgefasst werden können und dass sie letztlich über Akzeptanz oder Ablehnung entscheiden, illustriert eine Amazon-Rezension zu dem Roman-Sammelband *Dawn of War* des Autors Cassern S. Goto. Der Rezensionsverfasser erwähnt in dieser diverse Diskrepanzen, unter anderem das verhältnismäßig marginale Detail, dass die beschriebenen Kämpfer auf ihren Fahrzeugen stehen (anstatt in ihnen zu sitzen). Die weiteren Kritikpunkte sind für Außenstehende nicht einmal verständlich:

Hier mal einige Beispiele für Sachen die absolut unrealistisch im Bezug auf den W40k Fluff⁹ sind: [...]

- Runenpropethin zwingt Aspektkrieger zu einem Exarch zu werden –
- Runenpropethin zwingt Aspektkrieger zu einem Exarch zu werden

⁸ Wie komplex dieser Wortschatz, bzw. das Hintergrundwissen inzwischen geworden ist, belegt das eigens hierfür vom Fandom etablierte Wiki – <http://wh40k.lexicanum.de> [07.09.12].

⁹ Als ‚Fluff‘ wird die Hintergrund-Geschichte zum Brettspiel von den Fans bezeichnet.

- Blood Ravens haben Geheimen Orden innerhalb Ihres Ordens der nur aus Scriptoren besteht und Eldar Waffen nutzt und von diesen freiwillig ausgehändigt bekommt. [...]
- Und dazu kommt natürlich das der Blood Ravens Orden eh schon so auf gebaut ist das er absolut unrealistisch erscheint (Orden der ersten Gründung ohne eigenen Primarch)¹⁰

Dennoch sind diese Abweichungen entscheidend hinsichtlich der Akzeptanz auf Seiten der Leserschaft.

Selbiges Prinzip gilt auch für das Adeptus Sororitas. Es gibt zwar innerhalb der Texte wiederholt Passagen, die auf das Ideologiesystem der Schwestern verweisen, eine Gesellschaftsstruktur skizzieren oder ihr Aussehen andeuten, weite Teile, die auch zum Verständnis vereinzelt benötigt werden, spart der Text aber aus. Sie werden als gegeben vorausgesetzt.

Im Sinne von Michael Titzmann kommen wir im Falle der ‚Warhammer‘-Literatur sehr nahe an das Modell des ideellen Lesers. Ein Leser nämlich, der sehr viel Kenntnis über die sich anschließenden Diskurse seiner Subkultur aufweist und die übrigen medialen Repräsentationen rezipiert und der somit textinterne Implikationen des subkulturellen Referenzkontextes versteht und verknüpfen kann. Damit ist das theoretische Modell des Lesers, der ein breites Wissen über die sich anschließenden Diskurse und die auf diese sich beziehenden intertextuellen und intermedialen Verweise besitzt, tatsächlich näher am empirischen Leser, als bei vielen anderen theoretisch-modellhaften Annahmen.¹¹ Der (sub-)kulturelle Kontext ist stärker begrenzt, als dies bei den disparaten ‚hochkammliterarischen‘ Kulturkontexten der Fall ist.

Wir können aber auch leichter, weil begrenzt, ein kulturelles Wissen erfassen, das für die einzelnen Konzepte relativ stabile Regeln vorgibt, die die weitere Kodierung innerhalb des Textes bereits beschränken. Zudem ist der Referenzkontext, in dem die einzelnen Signifikanten durch das zusätzliche Weltwissen Bedeutung erhalten strikter, begrenzter und kodifizierter, als es in anderen massenmedialen Phänomenen der Fall ist. Darüber hinaus ist durch die direkte

¹⁰ http://www.amazon.de/Dawn-War-Warhammer-40-000-Roman-Romane/dp/3453529081/ref=pd_sim_b_91?tag=rnwff-20 [04.09.2012]

¹¹ Über diesen ließe sich in sofern noch weiter annehmen, dass, wenn eine große Überschneidung zwischen Spielern und Lesern existiert, er in der Mehrzahl männlich und 16 bis 24 Jahre alt ist. – Vgl. Cova, Bernhard et al.: *Global brand communities*. S. 317.

Verschränkung der einzelnen medialen Kodes im Rezipienten eine Beeinflussung dieser deutlicher nachzuvollziehen.

Die Vorgaben des Brettspiels dringen in den Kode des Literarischen ein. Sie bestimmen nicht nur Themenwahl und semantische Oppositionen bis hin zum Erscheinungsbild der Figuren, sondern strukturieren auch Handlungen und Ereignisse. So ließe sich folgende Stelle aus dem Roman *Hammer and Anvil* in mehrere Spielzüge auf dem Brett übertragen:

Die Schwestern begegneten ihnen mit konzentrierter Feuerkraft. Sie überstanden ihre Salven und einige starben, aber jene, die am Leben blieben, tödlich verwundet oder nicht, verspotteten die Maschinen, in dem sie durch pure Willenskraft sich zum Weiterkämpfen zwangen. Mit Gebeten und Glaubensakten in ihren Seelen, ließen die Adeptus Sororitas sich von der Liebe des Gott-Imperators in den Kampf reißen, und sie ließen sich von ihrem Hass auf die Außerirdischen über Vernunft und Ausdauer hinaus anpeitschen.¹²

Nicht nur ist die schrittweise Gliederung der Angriffswellen auffällig, sondern auch die beschriebenen Reaktionen der Sororitas referieren auf spielkonzeptionelle Elemente. Die ‚Glaubensakte‘, die tatsächlich auch so im Regelwerk geführt werden, stellen für den Spieler der Armee Sonderspielzüge dar, die ihm einen Vorteil gegenüber dem Gegenspieler verschaffen sollen. Ebenso ist der Hinweis, dass auch tödlich Verwundete weiter kämpfen, in einer Regel aufgehoben, die sich ‚Bionics‘ nennt.¹³

Der im Folgenden analysierte Roman *Hammer and Anvil* eignet sich besonders für die Fragestellung der Darstellung von Geschlecht und Technik in Science-Fiction, da er diese, wie noch zu zeigen sein wird, als eine der zentralen Oppositionen aufbaut. Hierbei kommt es hinsichtlich der Darstellung der Frau zu einem – wie ich es nennen möchte – Periphäreffekt auf Grund der besonderen subkulturellen Voraussetzungen für die Erzählung.

¹² The Sisters met them with massed firepower. They weathered their blows and some died, but those who lived, wounded mortally or not, mocked the machines by rising on sheer force of will to fight on. With prayers and acts of faith upon their souls, the Adepta Sororitas let the love of their God-Emperor drive them into the fight, and let their hatred of the alien propel them beyond reason and mere endurance. (287) – Swallow, James: *Hammer & Anvil*. 1. Aufl. Nottingham 2011. Alle folgenden Zitate und Seitenzahlen beziehen sich auf diese Ausgabe. Alle Übersetzungen sind vom Autor des Artikels vorgenommen worden.

¹³ Hoare, Andy / McNeill, Graham: *Codex Hexenjäger*. (Online-Ausgabe). http://www.games-workshop.com/MEDIA_CustomProductCatalog/m2290040_Codex_Hexenjaeger.pdf, – S. 2 u. S. 4. [07.09.12].

Hammer and Anvil – Nur eine weitere Kriegsepisode

In dem Roman *Hammer and Anvil* wird ein Außenposten des Adeptus Sororitas auf dem Planeten Sanctuary 101 von einer fremden Macht angegriffen und ausgelöscht. Die Ereignisse werden aus Sicht der letzten überlebenden Soldatin Decima geschildert, die ein Artefakt verstecken muss. Zwölf Jahre später kommt eine weitere Einheit der Sororitas um den Posten wieder in Besitz zu nehmen und das Artefakt zurück zu holen. Ebenfalls mit ihnen reisen Abgesandte des Adeptus Mechanicus an, ein Orden, der sich ganz der Erforschung und Erschaffung von Technik verschrieben hat. Die Intrigen des Mechanicus-Ordens, der sehr an der Technologie der damaligen Angreifer interessiert ist, bringt die Schwesternschaft in große Gefahr, als Mitglieder aus seinen Reihen aus Versehen bei archäologischen Ausgrabungen jenes Heer uralter Maschinenwesen genannt Necrons oder Necrontyr reaktivieren, die vor zwölf Jahren bereits den ersten Außenposten ausgelöscht haben. Die erste kleine Angriffswelle kann ein Trupp Sororitas nur mit Hilfe einer verwirrten Fremden abwenden. Es stellt sich heraus, dass es sich bei der Helferin um Decima handelt, die vor zwölf Jahren von den Necrons gefangen genommen worden ist und unter folterähnlichen Operationen in einen hybriden Cyborg umoperiert wurde. Da sie aber fliehen konnte, sind es ihre essentiellen Informationen über die Feinde, die letzten Endes auch in einer finalen Endschlacht den Sieg über eine zahlenmäßig und logistisch sowie taktisch weit überlegene Gegenmacht ermöglichen. Am Ende überlebt nur eine dezimierte Schwesternschaft in den Ruinen des alten Konvents, doch der Feind konnte besiegt und das Artefakt zurück erobert werden.

Eine historische Dimension – die heilige Jungfrau und die Weltraumnonnen



Abbildung 1:
Coverillustration Faith & Fire/Referenz-
darstellung Codex Hexenjäger,

Das Erscheinungsbild der Kriegerinnen erinnert stark an einen mit schwerer Plattenrüstung gepanzerten Ritter, der eher in der High-Fantasy als in der Science-Fiction zu verorten wäre. Durch diese anachronistische Inszenierung bestehen Analogien zu der visuellen Repräsentationstradition der Darstellung der heiligen Jungfrau von Orleans. Sie dominiert seit Beginn des 20. Jahrhunderts mit seiner romantisierenden Mittelalterdarstellung im Allgemeinen und den aufkommenden Frauendarstellungen im Jugendstil im Speziellen das Motiv der gepanzerten Frau. Durch das anhaltende Interesse an dem Mythos und die Vielzahl der vor allem filmischen Umsetzungen, kann von einer weiterhin stabilen Präsenz der Johanna im kollektiven Kulturwissen ausgegangen werden.¹⁴ Der kriegerrische Nonnenorden ist aber nicht von Anfang an Bestand-

¹⁴ Vgl. Himmel, Stephanie: Von der bonne Lorraine zum globalen magical girl. Die mediale Inszenierung des Jeanne d'Arc-Mythos in populären Erinnerungskulturen. 1. Aufl. Göttingen 2007. 323ff.; Kraemer, Doris: Jeanne d'Arc. Ein Mythos im Film. In: Mythos No.1. Mythen in der Kunst. Hrsg. v. Peter Tepe et al. 1. Aufl. Würzburg 2004; Wodianka, Stephanie: Zwischen Mythos und Geschichte. Ästhetik. Medialität und Kulturspezifität der Mittelalterkonjunktur. 1. Aufl. Berlin 2003.

teil des Spieluniversums, sondern wird erst 1993 mit der Veröffentlichung der zweiten Edition der *Warhammer 40.000* Spielausgabe eingeführt.¹⁵ Zeitgleich sieht Wodianka eine Renaissance des Mythos der Jeanne D'Arc in der europäischen Kultur, die verspätet auf eine allgemeine Mittelalterbegeisterung der 80er Jahre folgt und schließlich in der Verfilmung *Joan of Arc – The Messenger* von Luc Besson 1999 gipfelt.¹⁶

Zusätzlich aber ist das Erkennungssymbol der Schwesternschaft die Fleur-de-Lys¹⁷, die in der Heraldik nicht nur ein Zeichen für Reinheit und Unschuld ist, sondern mit der auch die Familie der Jeanne d'Arc im Nachhinein für ihre Verdienste geadelt wurde und fortan den Familiennamen ‚du Lys‘ und die Schwertlilie im Wappen trug.

Der religiöse Eifer und das Gefühl der Auserwähltheit sind weitere Elemente, die die Schwesternschaft mit der heiligen Jungfrau gemeinsam haben, und wie sie ist die Schwesternschaft eine, die sich in der kriegerischen Auseinandersetzung bewährt. Der religiöse Eifer und das Gefühl der Auserwähltheit ist ein weiteres Element, das die Schwesternschaft mit der heiligen Jungfrau gemeinsam hat, und wie sie ist die Schwesternschaft eine, die sich in der kriegerischen Auseinandersetzung bewährt.

Bereits in der ersten Version des Regel-Codex wird durch Motti und Figurenaussprüche die Gottestreue illustriert. In den Romanen übernimmt die Gläubigkeit ebenfalls eine wichtige Funktion der Charakterisierung als konstitutives Element der Frauengemeinschaft und als distinguierendes Attribut zu den übrigen Gruppen. In der direkten externen Charakterisierung wird der frenetische Glaube nicht nur mit Unverständnis wahrgenommen und teilweise mit Verbohrtheit und mangelnder Intelligenz gleichgesetzt, sondern er ist auch jenes Element, was nach außen hin den Schwestern neben ihrem martialischen Auftreten einen schrecklichen Zug verleiht.

So kulminiert in der Figur Tegas, die eine wichtige Schanierfunktion innerhalb der Erzählung einnimmt, diese Wirkung in verzweifelter Angst. Der durch seine Machenschaften ins Visier der Sororitas geratene Technikpriester des Adeptus Mechanicus sieht im Glauben den Grund für die Fürchterlichkeit dieser Frauen:

¹⁵ http://wh40k.lexicanum.de/wiki/2._Edition#V.C3.B6lker_und_Fraktionen [11.09.12].

¹⁶ Wodianka, Stephanie: Zwischen Mythos und Geschichte. S. 401.

¹⁷ Vgl. Hoare, Andy et al.: Codex Hexenjäger. S. 3.

‚Du ... bist eine Waffe‘, das sagte er ihr. ‚Ich begreife es jetzt. Ihr alle, Waffen, stumpfe Instrumente einer blinden Kirche.‘ [...] ‚Hier liegen so viele Reichtümer!‘ Tegas fand zu seiner ganzen Stimme zurück und brüllte die Kampfschwester an. ‚Aber du würdest alles lieber zerschlagen und wofür?‘ Im Namen von ein paar Leichen und einem seit viertausend Jahren toten religiösen Eiferer?¹⁸

Der Rückbezug auf die Figur der Jeanne d'Arc erweitert den Schauerlichkeitsaspekt um eine historische Dimension. Insbesondere die Kriegspropaganda des ersten Weltkrieges instrumentalisiert den Mythos. Damit ist auch aus geschichtlicher Sicht das Bild der gepanzerten Frau mit Krieg und dem Heroischem assoziiert. Diese Kriegsbezogenheit gerät nach dem zweiten Weltkrieg in Kritik, ihre Verbindung zum Krieg und ihr kriegerischer Aspekt werden zu einem sensiblen Thema.¹⁹ Im weiteren Verlauf der Rezeption, wie schon erstmalig in den 1940ern, ist dann auch der göttliche Weisungsgedanke und damit der gesamte metaphysische Hintergrund des Mythos Teil kritischer Auseinandersetzungen. Schließlich gipfelt diese Neuinterpretation in der Inszenierung der Johanna in *The Messenger*. Gerade ihre säkulare und psychologische Interpretation und die daraus resultierende kritische Hinterfragung der fanatischen Gottesgläubigkeit, deckt sich mit der Gestaltung der Sororitas. Die Mittel der grotesken Überzeichnung der Steam- und Cyberpunk-Ästhetik stellen ein Spiel mit realen Ängsten und der Problematik des Heroischen an sich dar, die durch zwei Weltkriegspropaganda-Zeiten entstanden ist.²⁰ Auch der vermeintlich metaphysische Hintergrund des ‚Warhammer‘-Universums, auf den sich die Schwesternschaft stützt, ist immer schon ein gebrochener. Die ambivalent gehaltene Frage, ob nun der Imperator göttlich ist oder doch nur Teil eines Irrglaubens, steckt bereits im Paratext der Subsumierung des Sujets, die jedem Roman vorangestellt ist: ‚Er [der Imperator] ist eine verfaulende Hülle sich unsichtbar windend mit der Kraft aus dem finsternen Zeitalter der Technologie.

¹⁸ ‚You... are a weapon,‘ he told her. ‚I see it now. All of you, weapons, blunt instruments of a blind church. You care only for vengeance.‘ [...] ‚There are so many riches here!‘ Tegas found his full voice and bellowed at the Battle Sister. ‚But you would rather shatter it all, and for what? In the name of a few corpses and a zealot four thousand years dead?‘ (385)

¹⁹ Wodianka, Stephanie: *Zwischen Mythos und Geschichte*. S. 177ff.

²⁰ Viele Elemente innerhalb der ‚Warhammer 40.000‘-Ästhetik referieren auf Kriegstechnik und Propaganda des ersten und zweiten Weltkrieges. Die gesamte ‚Imperiale Armee‘ etwa mit der Gestaltung der Offiziersuniformen, aber auch das Erkennungszeichen der Marke an sich, der doppelköpfige Adler, greifen auf die Symbolik dieser Zeiten zurück. Im Lexicanum werden noch einige andere Referenz- und Inspirationsquellen explizit genannt. Die deutliche Analogie zur heiligen Jungfrau beim Adeptus Sororitas erscheint allerdings nicht. – Vgl. <http://wh40k.lexicanum.de/wiki/Inspirationen#.UEnIqVl6jIw> [07.09.12].

Er ist der Kadaver-Allvater des Imperiums für den tausende Seelen jeden Tag geopfert werden, auf dass er niemals wirklich sterbe.“²¹

„It is Xenos!“ – Die Reinheit des Lebens und das unheimliche Wesen ‚Technik‘

Warson und Alder weisen darauf hin, dass Überschneidungen mit der Gothic-Literature zur Science-Fiction bestehen und Traditionslinien für diese ebenfalls auszumachen sind. Dies gilt vor allem für die besondere Form der Gothic-Science-Fiction, der dieser Roman zuzuordnen ist, was unter anderem an der Inszenierung der Technik deutlich wird. Technik wird genretypisch als das Unbekannte und damit als das Bedrohliche und Unheimliche inszeniert.²²

Dies wird nicht ohne ein Element der Komik bis ins Groteske überzeichnet, wenn es zum Auftritt der Necrons kommt, die allein durch ihr Erscheinungsbild Reminiszenz an das phantastische Motiv des untoten Skeletts darstellen.²³

Der Text kodiert diese Maschinenwesen zudem als das Lebensfeindliche, das in strikter Ablehnung alles Organischen die absolute Vernichtung aller anderen (biologischen) Existenzen anstrebt. Diese Wesen sehen sich als das fleischbefreite Ideal und betrachten alles Nichttechnische als abstoßend und krank:

²¹ He [the Emperor] is a rotting carcass writhing invisibly with power from the Dark Age of Technology. He is the Carrion Lord of the Imperium for whom a thousand souls are sacrificed every day, so that he may never truly die. (Titelei).

²² Warson, Sara / Alder, Emily: „Introduction“. In: *Gothic Science Fiction 1980-2010*. Hrsg. v. Sara Warson / Emily Alder., 1. Aufl. Liverpool 2011, S.1-20; hier: S. 2f.

²³ Auch die Necrons sind ein spielbares Volk und unterliegen somit in ihrer Darstellung äquivalenten, bindenden Vorgaben. Das Lexikanum vermerkt neben den Bezügen zur Phantastik auch die von James Cameron begründete Filmreihe *Terminator* und die Umsetzung des gleichnamigen Kriegeroboters als ästhetische Inspiration. – Vgl. http://wh40k.lexicanum.de/wiki/Inspirationen#Necrons_und_C.27tan [11.09.12]

Illustration auf der Website von Games Workshop

Die Fleischdinger konnten sich selbst nicht so sehen, wie ein Necron es konnte. Sie registrierten nicht die unsichtbare Wolke aus derben chemischen Ausdünstungen, die jede Pore und jede Öffnung ihres Körpers von sich gab, sie registrierten nicht den öligen Film und die Spur aus abgelagerten Haar- und Hautzellen, die sie überall hinter sich herzogen.²⁴

Diese Abscheu vor dem Anderen und Fremden ist nicht exklusiv den Necrons vorbehalten, sondern gruppenübergreifende Gemeinsamkeit. Teil der diegetischen Welt, wie des gesamten ‚Warhammer‘-Universums, ist es, dass sich Gruppenzugehörigkeit durch ein generelles Misstrauen gegenüber Nichtgruppenzugehörigen bis hin zu einer fanatischen Xenophobie definiert: „Es ist Xenos,‘ sagte Danae und sprach damit den Verdacht aus, den alle teilten. Sie sah weg und spuckte aus. ‚Wir sollten von diesem Ort verschwinden. Es war ein Fehler hier her zu kommen.“²⁵

Eine spielerische Textstrategie in diesem Zusammenhang besteht darin, aus verschiedenen Perspektiven das Unverständnis im Blick auf das Andere zu inszenieren, so dass Fremdwahrnehmung und Eigenwahrnehmung ohne Wertung einer Erzählerinstanz gleichberechtigt nebeneinander koexistieren: „Die Necrontyr waren niemals zuvor diesem speziellen Stamm der Fleischwesen begegnet, diese Weibchen, die sich selbst ‚Soh-ror-it-ass‘ nannten, die seltsame chorale Melodien von sich gaben, wenn sie kämpften und sich weigerten sich zu ergeben.“²⁶

Dieses Zitat ist auch aus einem anderen Grund paradigmatisch. Die hier vorliegende Substitution über die partikularisierende Synekdoche und die darüber erfolgte Reduktion der Frauen auf ihr Fleisch ist eine von vielen Stellen, die wiederholt die Kontrastierung des Körperlichen gegen über dem Technischen etablieren. Ebenso wie in der Figur des Technikpriesters ist es der Körper, der

²⁴ The meat-things could not see themselves the way that a necron could. They could not detect the invisible cloud of crude chemical exhalations emitted by every pore and orifice on their body, they could not detect the oily matter and trails of sloughed hair and skin cells that were left behind them wherever they went. [...] Each lungful of air the female breathed out polluted the space around her. Khaygis was disgusted by her presence. (391).

²⁵ ‚It is xenos,‘ said Danae, giving voice to the suspicion they all shared. She looked away and spat. ‚We should leave this place. It was a mistake to come here.‘ (163).

²⁶ The necrontyr had never faced this particular tribe of meat-being before, these females that called themselves ‚Soh-ror-it-az‘, who emitted strange choral melodies as they fought, and refused to surrender. (272).

dem Technischen gegenübersteht. Die Necrons haben den organischen Körper hinter sich gelassen und sind nur noch Geist in der Maschine.

Wanderer zwischen den Welten – Schanierfiguren

Die Figur des Technikpriesters Tegas bildet mit seiner Technikaffinität einen Kontrapunkt zu den Sisters of Battle, denn die Ideologie des Nonnenordens steht der bionischen Manipulation des menschlichen Körpers reserviert bis ablehnend gegenüber. Zwar besitzen alle Soldatinnen biotechnologische Erweiterungen zur Verbesserung ihrer Leistungen, dennoch tendieren die Sororitas zur Ablehnung technischer Eingriffe vor allem dann, wenn es um den Austausch von Körperteilen geht.

Die Einstellung Tegas hierzu ist eine ganz andere: „Tegas war von der Taille an abwärts seit den letzten einhundert und acht Jahren aus Metall gemacht, und er werkelte ständig an seinem oberen Teil [...], tauschte einige fleischliche Elemente aus in den Stücken, die von seinem Verdauungstrakt übrig geblieben waren und arbeitete akribisch ein Sehbot-Modul auf.“²⁷

Hier und im weiteren Verlauf der Handlung wird über seine Innenperspektive und seine Schwierigkeiten mit dem von ihm als minderwertig und defizitär empfundenen Rest von menschlichen Teilen ein Wertesystem der sich konträr gegenüberstehenden Bereiche von Technik und Mensch etabliert. Auf Grund seiner Affinität zu allem Technischen und seinem Bestreben, selbst immer weiter zur Maschine zu werden, bringt er den Necrons als Idealbild seiner Zielvorstellung ein fasziniertes Interesse entgegen.

Dem technikinteressierten Priester ist die Spiegelfigur Ossuar auf Seiten der Necrons zugeordnet, der mit großer Neugier an allem Organischen interessiert ist. So betreibt er im Stützpunkt heimlich ein Kabinett mit Fleischwesen:

²⁷ Tegas had been made of metal from the waist down for the last one hundred and eight years, and he was working on the upper part of himself all the time [...], replacing some fleshy elements in the pieces that [56] remained of his intestinal tract and painstakingly refurbishing an eyeborg module. (55f.).

In Kugeln aus milchigem, metallischem Glas waren Leichen mit der Genauigkeit eines Anatomielehrbuchs geöffnet worden. [...] Über ihr sah sie Schichten aus Haut und Knochen, Nerven und Sehnen, die aus unbekannten Gründen bei Seite gelegt, und entfernt worden waren. Einem Museum würdige Ausstellungsobjekte, die teils Kunstwerk, teils Experiment waren. Die Kampfschwester fühlte sich an Explosionszeichnungen von Gewehrteilen erinnert, die sie als Cantus Novizin auswendig gelernt hatte.²⁸

Er ist es, der verantwortlich ist für Decimas gewaltsamen Umbau in einen Cyborg und seine Motivation ist auch hierbei Neugier und Wissensdrang. In beiden Fällen ist dieses Interesse aber als schädlich konnotiert, denn es führt beim Technikpriester Tegas zur Aktivierung der außerirdischen Kriegsmaschinen und dank Ossuar verfügt Decima über das Wissen, das die Vernichtung der Necrons ermöglicht. Somit ist jeweils die Neugier am Anderen, da an der Technik, hier am Organischen, Auslöser einer Katastrophe.

Gerade weil diese beiden Figuren mit ihrem Interesse am Gegenüberliegenden scheitern, wird die Grenzziehung und Unvereinbarkeit der beiden Räume ‚Technik‘ und ‚Organisches‘ weiter stabilisiert.

Diese Abstoßungskräfte erreichen in der geschundenen Frau Decima ihre polysemantische Komplexität. Ihr sind bei ihrer Umwandlung in einen Cyborg operativ technische Elemente der Necrons eingepflanzt worden. Von Seiten einiger Figuren der Schwesternschaft wird sie deshalb als andersartig und pervers abgelehnt. In einer Schlüsselszene des Romans entblößt sie ihren Körper der Schwesternschaft:

Die Kapuze fiel, und Verity hörte das kollektive Aufstöhnen, als die Schwestern in der Kapelle das Gesicht der Wiedergängerin erblickten und dem Schaden in diesem gewahr wurden.

Langsam und vorsichtig schüttelte sie die zerfetzte, zerlumpte Robe ab und zupfte an Stoffstreifen, so alt und verdreht, dass sie sich ablösten wie abgelagerte Epidermisschichten, als sie sie von ihren Armen und ihrem Hals abpulte.

Tatsächlich ein weiblicher Mensch, aber mit gefühlloser Absicht verstümmelt. Implantate im außerirdischen Design, einige aus Stahl, andere aus grünem

²⁸ In orbs made of cloudy, metallic glass there were corpses opened with all the detail of an anatomist's textbook. [...] About [198] her, she saw layers of skin and bone, nerve and sinew layed away, and suspended by unseen means. Museumperfect displays that were part art-work, part experiment. The Battle Sister was reminded of the exploded technical diagrams of gun components she had memorised [sic] as a Novice Cantus. (197f.).

Kristall oder metallischem Stein, tauchten aus sonnenverbrannten Fleischtaschen auf oder zeichneten sich durch durchscheinende Haut ab.

Sie war eine gequälte Frau, die ihre Folter mit sich trug, in sich trug.²⁹

Dadurch dass diese Figur keinen Vorgaben durch den ‚Warhammer 40.000‘-Hintergrund unterliegt, kann sie im Text freier gestaltet werden. Sie erhält eine hohe Funktionalität innerhalb des Erzählgefüges. In ihr kulminiert die Struktur der assymetrischen Oppositionen und die Dichotomie der einzelnen semantischen Bereiche. An ihrem Körper ist die Dramatik des Eindringens des Anderen und seine Folgen für das intakte Subjekt illustriert. Technik ist hier endgültig das Traumatische, das Decimas Psyche bis hin zur Aufspaltung schädigt und das ganz plastisch durch das ins Gehirn gepflanzte Steuerelement repräsentiert wird.

Eine Träne für die Toten – Weiblichkeit siegt

Durch die Zentrierung der Handlung auf das Adeptus Sororitas und seine Heldenfiguren etabliert der Text eine zusätzliche Opposition. Zwangsläufig durch die Beschaffenheit des Nonnenordens als reiner Frauenorden erfolgt eine klare Trennung zwischen männlichen und weiblichen Figuren. Nicht nur, dass dem heroischen positiven Prinzip deutlich mehr weibliche Figuren zugewiesen sind, auch die spezifischen Zuschreibungen an die Schwesternschaft in Bezug auf Technik, Ehre und Glaube korrelieren eben durch die oppositionelle Struktur zugleich auch mit ‚weiblich‘, da sie den männlichen Repräsentanten gegenüber stehen.

Folgerichtig werden die Necrons männlich semantisiert, obwohl sie in einer geschlechtlosen Automatenhaftigkeit verbleiben könnten: „Es spricht,‘ stammelte Miriya, kaum ihren Ohren trauend. ‚Wie ein Automat, der so tut, als sei er lebendig.‘ ‚Eure Art ist es, die wahres Leben imitiert,‘ kam die Entgegnung. Sie

²⁹ The hood fell, and Verity heard the collective gasp as the Sisters in the chapel looked upon the revenant's face and beheld the damage there.

Slowly and carefully, the woman shrugged off the tattered, ragged robe and picked at streamers of cloth, so old and dirt-stained that they tore like strips sloughed epidermis as she peeled them from her arms and her throat. [...]

A human female, indeed, but mutilated by callous intention. Implants of alien design, some of steel, others green crystal or metallic stone, emerged from pockets of sunburnt [sic] flesh or pressed up from beneath translucent skin. [...]

She was a tormented woman who carried her tortures with her, inside her. (237).

hatte beinahe eine maskuline Tonlage und ohne nachzudenken klassifizierte Verity die Kreatur als ein *Er*.“³⁰

Weiblichkeit selbst wiederum, und das ist entscheidend, wird nur über ein Element inszeniert – das Weinen.

Die Kanonierin Sepherina weint angesichts des zerstörten Außenposten und der Erinnerung an die Gefallenen, obwohl sie als harte und unnachgiebige Anführerin charakterisiert worden ist.³¹ Auch im Verlauf der Handlung büßt sie diese Charakterzüge nicht ein. Ebenso können andere Mitglieder der Sororitas in Tränen ausbrechen.

Ansonsten verhalten sich die Kriegerinnen exakt so, wie es die männlichen Space Marines im ‚Warhammer‘-Universum auch täten und innerhalb der anderen Romane von James Swallow auch tun. Damit ist ‚Weinen‘ das distinguierende (weibliche) Merkmal im Verhalten, das sie nicht mit anderen (männlichen) heroischen Figuren innerhalb und außerhalb des Romans teilen.³²

Durch die Alleinstellung der Frauen als Kriegerinnen und ihren letztendlich siegreichen Kampf gegen die Necrons kodiert der Text das weibliche Prinzip als dem männlichen überlegen. Die Textstrategie läuft einer ansonsten oft repräsentierten Relativierung dieses Kräfteverhältnisses zuwider, wie es Innes etwa für die amerikanische massenmediale Kultur festgestellt hat. Ihr zur Folge sei häufig der erfolgreichen Frauenfigur eine noch erfolgreichere oder in Andeutungen überlegene Männerfigur beigelegt, die letztlich damit stereotype Geschlechterrollen wieder stabilisiere und das männliche Prinzip als dem weiblichen übergeordnet darstelle.³³ Stattdessen sind die als übermächtig und männlich semantisierten Necrons letztendlich den Sororitas unterlegen und werden von ihnen restlos vernichtet. Die Dramaturgie des Textes gratifiziert die weibliche Position und unternimmt so eine positive Konnotation.

³⁰ ‚It speaks,‘ muttered Miriya, scarcely able to believe her ears. ‚Like automata playing at being alive.‘

‚It is your kind that imitate true life,‘ came the reply. There was almost a masculine tonality to it, and without thinking Verity immediately classified the creature as a he. (204).

³¹ S. 50.

³² Eine Sonderstellung nimmt die Malteserkreuzerin Verity ein, die gleich mehrere stereotype Weiblichkeitszuschreibungen wie Emotionalität, Mütterlichkeit und Intuition auf sich vereint. Leider kann in diesem Rahmen aber nicht weiter darauf eingegangen werden.

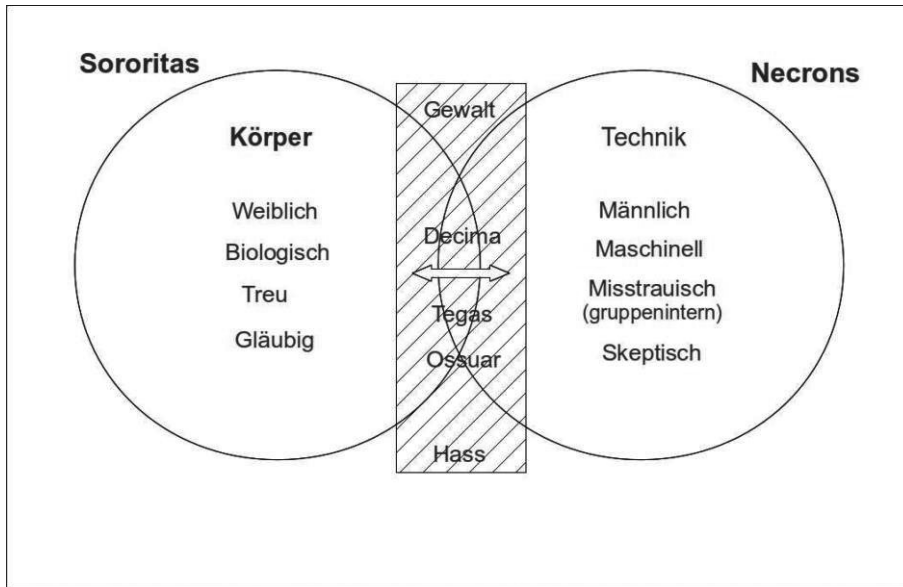
³³ Inness, Sherrie A.: *Tough girls. Women warriors and wonder woman in popular culture*. 1. Aufl. Philadelphia 1999, S. 167f.

Kein Frieden, ewig Krieg – Semantische Räume in Opposition.

Anhand der beiden dominanten Isotopien *K ö r p e r* und *T e c h n i k* lassen sich nun für den Roman zwei abstrakte semantische Räume gegenüber stellen. Der Raum des Körpers ist dem Weiblichen und Biologischen zugeordnet. Ihm ist ebenso der ideologische Rahmen von Treue, Glaube, Hoffnung und Fanatismus gegeben. Demgegenüber beinhaltet der Raum der Technik die oppositionellen Sememe der Sterilität, des Verrats und der Männlichkeit. Zudem ist der zweite semantische Raum auch Bereich des (biologischen) Todes und des Unheimlichen. Dies wird über die ästhetische Inszenierung der Necrons sowohl textuell als auch extratextuell geliefert. Es ist der Bereich des Lebensfeindlichen, aber nicht Existenzfeindlichen. Die Räume entsprechen sich in Angst und Hass gegen das Fremde, so wie dem Kriegerischen und auch dem vernichtenden Prinzip.

Die Schanierfiguren Decima, Tegas und Ossuar machen die Unvereinbarkeit der beiden Räume deutlich, die nur zu einer Korruption fähig sind, entweder auf Seiten der Körperlichkeit oder auf Seiten der ideologischen Komponente der Treue.

Ein interessanter Periphereffekt durch die extern gegebenen Elemente der diegetischen Welt ist die martialische Konvergenz beider Bereiche. Sind die Necrons übermächtig und unheimlich sowie effizient durch ihre technische Perfektion, so sind die weiblichen Kriegerinnen fürchterlich, erbarmungslos und siegreich durch den gläubigen Fanatismus. Wenngleich die Dramaturgie des Textes und die Zugehörigkeit der Hauptfiguren zur Schwesternschaft diese als den guten Bereich markieren, ist dieser durch fehlende Reflexion der negativen Elemente gebrochen. Die Lösungsstrategie beiderseits ist die vernichtende Gewalt und nicht die Kooperation. Entscheidender Unterschied ist die Gläubigkeit und die Treue zur Schwesternschaft, die der Schlüsselfigur Decima das Leben rettet und damit als ein bedeutungstragendes Ereignis inszeniert wird, das letztendlich die Tilgung des zweiten Raumes zur Folge hat.



Die männliche Technik, obwohl die gesamte diegetische Welt durchdringend, wird in ihrer grotesken Überspitzung ins Absolute dem Weiblichen als todbringend gegenüber gestellt. Spekulativ könnte man dies nun in Zusammenhang mit der Entblößungsszene der Decima zusammenbringen. Es ließe sich die Frage anschließen, inwiefern die Interaktion von Körper und Technik mit der Sexualität gleichgesetzt werden kann.

Eine Emphase legt der Text eben auch auf diese Szene, da es die einzige Inszenierung eines nackten Körpers ist. Damit ist er praktisch der einzige Punkt, an dem der ansonsten nicht explizit repräsentierte Bereich der körperlichen Erotik oder Sexualität zumindest konnotativ impliziert wird.

In diesem speziellen Text ist die Technik das Unreine, gegen das sich die Jungfrau verteidigen muss. Es ist die Häresie, die sie mit Feuer und Vollautomatischer auslöscht. In diesem speziellen Text ist es zudem auch das männliche Prinzip, dem sie sich mit Glaube, Gewalt und frenetischem Hass erwehrt.

Dabei produziert der Roman vor allem auch bedingt durch das strenge Korsett der zu Grunde gelegten ‚Warhammer‘-Subkultur eine Frauenfigur, die in ihrer Ambivalenz von Schauerhaftem und Schönen eine Sonderstellung in der populären Kultur einnimmt. Sie ist nicht einzigartig, aber weitaus seltener vertreten; und wenn sie auftritt, dann geschieht dies meist als singuläres Ausnah-

meelement und nicht wie in *Faith and Fire* und *Hammer and Anvil* als Teil einer Gesellschaft, in der sie den Normalfall darstellt.³⁴

Als Periphäreffekt verhindert der subkulturelle Kontext innerhalb des ‚Warhammer 40.000‘-Universum die Etablierung konventioneller weiblicher Geschlechterstereotypen. Tatsächlich werden die heldenhaften Figuren mit konventionell männlichen Stereotypen inszeniert, die aber durch die externe Trennung der semantischen Räume als genuin weiblich auftreten. Begünstigt wird dies durch das Fehlen jeglicher Problematisierung des Verhaltens der Frauen bezogen auf ihr Geschlecht. So wird ein leicht, aber entscheidend, modifizierter Frauentypus etabliert, der letztlich wiederum ein Teil ist von sich verschiebenden Inszenierungsstrategien der Heldin an sich.

³⁴ Die Sororitas sind keine Amazonen. Weder ein Männerhass, noch eine Männerdominierung sind Teil ihrer Gruppenkonstitution. Leider kann auch auf diesen Aspekt nicht näher eingegangen werden.

Literaturverzeichnis

- Cova, Bernhard / Pace, Stefano / Park, David J.: Global brand communities across borders: the Warhammer case. In: *International Marketing Review*, Volume 24, Issue 3 (2007), S. 313-329
- Himmel, Stephanie: Von der bonne Lorraine zum globalen magical girl. Die mediale Inszenierung des Jeanne d'Arc-Mythos in populären Erinnerungskulturen. 1. Aufl. Göttingen 2007.
- Hoare, Andy / McNeill, Graham: *Codex Hexenjäger*. (Online-Ausgabe).
http://www.games-workshop.com/MEDIA_CustomProductCatalog/m2290040_Codex_Hexenjaeger.pdf [07.09.2012].
- Inness, Sherrie A.: *Tough girls. Women warriors and wonder woman in popular culture*. 1. Aufl. Philadelphia 1999.
- Kraemer, Doris: Jeanne d'Arc. Ein Mythos im Film. In: *Mythos No.1. Mythen in der Kunst*. (Mythos. Fächerübergreifendes Forum für Mythenforschung.) Hrsg. v. Peter Tepe et al. 1. Aufl. Würzburg 2004.
- Swallow, James: *Hammer & Anvil*. 1. Aufl. Nottingham 2011.
- Warson, Sara / Alder, Emily: *Gothic Science Fiction 1980-2010*. 1. Aufl., Liverpool 2011.
- Wodianka, Stephanie: *Zwischen Mythos und Geschichte. Ästhetik, Medialität und Kulturspezifität der Mittelalterkonjunktur*. 1. Aufl. Berlin 2003.
<http://wh40k.lexicanum.de> [11.09.12].
<http://www.amazon.de> [04.09.2012].
<http://de.wikipedia.org> [04.09.2012].
<http://investor.games-workshop.com> [04.09.2012].
- Abbildung 1 Referenzdarstellung in der Online-Ausgabe *Codex Hexenjäger*, Hoare, Andy et al., S. 3. Ebenfalls Cover-Illustration zu *Faith and Fire* von Karl Kopinski. In: Swallow, James: *Faith and Fire*. 1. Aufl. Nottingham 2006.